

BAB III

METODE PENELITIAN

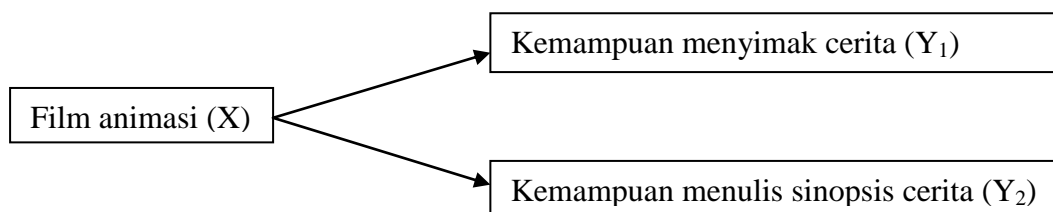
A. Metode dan Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Adapun metode kuantitatif yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu yang digunakan untuk mencari keefektifan penggunaan film animasi terhadap kemampuan menyimak cerita dan kemampuan menulis sinopsis cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Koba, Kabupaten Bangka Tengah tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu hasil yang diperoleh berupa angka statistik dan dideskripsikan serta dijelaskan dengan kriteria-kriteria yang jelas. Metode penelitian eksperimen kuasi dipandang relevan digunakan karena memiliki ciri-ciri (1) pemecahan masalah yang aktual, dan (2) data yang dikumpulkan akan disusun, kemudian dijelaskan dan dianalisis. Penelitian eksperimen kuasi, atau eksperimen semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati penelitian eksperimen. Menurut Sukardi (2003, dalam Syamsuddin & Damaianti, 2011, hlm. 23) jenis penelitian ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lain yang subjek penelitiannya adalah manusia yang tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara intensif. Oleh karena itu, dalam penelitian eksperimen kuasi, peneliti harus berhati-hati dalam menarik hubungan kausal yang terjadi. Dalam penelitian eksperimen kuasi, peneliti tidak dapat mengontrol dan memanipulasi secara bebas dan intensif.

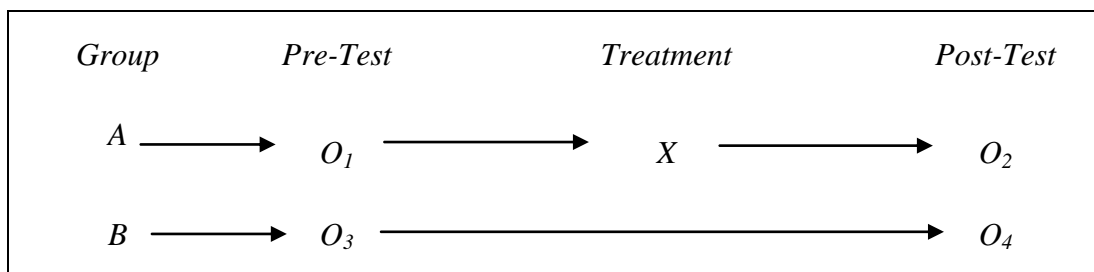
Penelitian ini menggunakan dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Pertimbangan penggunaan desain penelitian ini adalah bahwa kelas yang ada sudah terbentuk sebelumnya sehingga tidak dilakukan lagi pengelompokan secara acak. Apabila dilakukan pembentukan kelas baru dimungkinkan akan menyebabkan kekacauan jadwal pelajaran dan mengganggu efektivitas pembelajaran di sekolah.

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas yaitu pembelajaran menggunakan film animasi dan variabel terikat yaitu kemampuan menyimak cerita dan kemampuan menulis sinopsis cerita.



Gambar 3.1. Variabel Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Pada kedua kelompok tersebut sama-sama dilakukan *pretest* dan *posttest*. Hanya kelompok eksperimen saja yang diberi *treatment* (Creswell, 2012, hlm. 242).



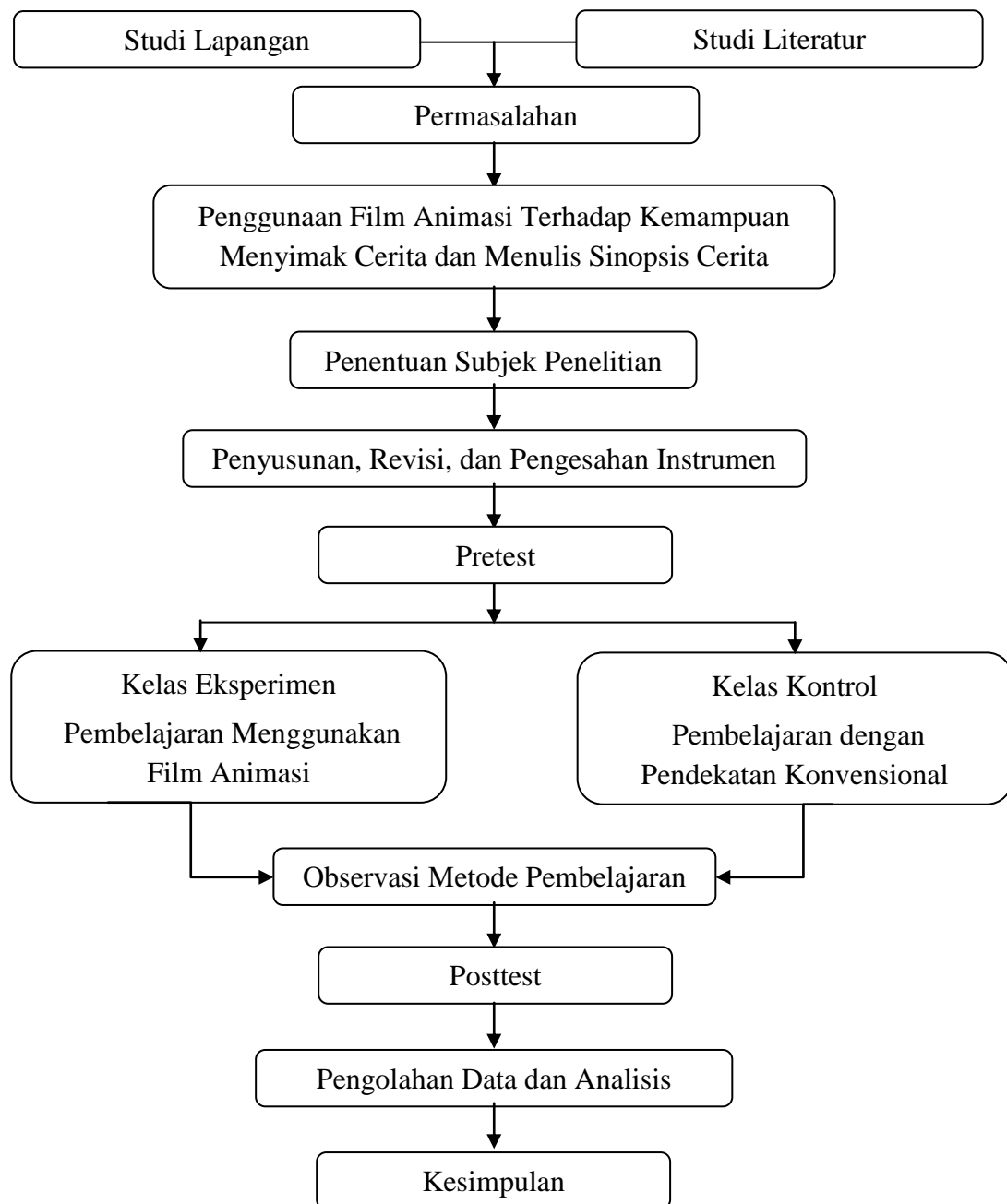
Gambar 3.2

Nonequivalent Control Group Design (Creswell, 2012, hlm. 242)

Keterangan:

- A = Kelompok Eksperimen
- B = Kelompok Kontrol
- X = Perlakuan (Penggunaan Film Animasi)
- O_1 = *Pretest* Kelompok Eksperimen
- O_2 = *Posttest* Kelompok Eksperimen
- O_3 = *Pretest* Kelompok Kontrol
- O_4 = *Posttest* Kelompok Kontrol

Berdasarkan desain penelitian tersebut, selanjutnya peneliti membuat alur penelitian untuk memudahkan pemahaman terhadap pelaksanaan penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.3 Alur Penelitian

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Koba, Kabupaten Bangka Tengah. Ada pun alasan peneliti dalam pemilihan sekolah ini adalah:

- a. Sekolah Dasar Negeri 1 Koba, Kabupaten Bangka Tengah ini belum pernah digunakan sebagai objek penelitian yang sejenis sehingga terhindar dari penelitian ulang.
- b. Sekolah Dasar Negeri 1 Koba, merupakan sekolah induk dan termasuk sekolah unggulan di Kabupaten Bangka Tengah (bekas RSBI) sehingga mempunyai sarana yang memadai untuk diadakan penelitian menggunakan film animasi.
- c. Peneliti adalah mahasiswa kerjasama yang mendapat beasiswa dari Pemda Bangka Tengah sehingga diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran SD di Kabupaten Bangka Tengah.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Vb (kelas eksperimen) dan kelas Va (kelas kontrol) SD Negeri 1 Koba, Kabupaten Bangka Tengah tahun ajaran 2014/2015.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, akan peneliti jelaskan beberapa definisi sebagai berikut.

1. Keefektifan Film Animasi

Keefektifan film animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan yang signifikan atas kemampuan menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita pada siswa setelah menggunakan media film animasi dalam pembelajaran.

Film animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa film animasi yang berjudul “*Qorun yang Sombong*”, “*Surga di Bawah Telapak Kaki Ibu*”, dan “*Syukur dan Kufur*”.

2. Kemampuan Menyimak Cerita

Kemampuan menyimak Cerita adalah kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan berdasarkan bahan simakan (film animasi) yang ditayangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan menyimak ini diukur dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Instrumen soal pilihan ganda ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Kemampuan Menulis Sinopsis Cerita

Kemampuan menulis sinopsis cerita adalah kemampuan siswa dalam menuliskan kembali cerita film animasi yang ditayangkan secara ringkas dengan indikator yaitu: (1) kualitas/ kesesuaian isi dengan film animasi; (2) kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat); (3) ketepatan ejaan dan tanda baca; dan (4) kerapian tulisan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang diperoleh. Oleh karena itu, menyusun instrumen merupakan hal penting yang harus dipahami oleh peneliti (Arikunto, 2009, hlm. 101). Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh data penelitian meliputi tes tertulis dan observasi.

1. Tes Tertulis

Tes tulis diasumsikan efektif untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita di kelas V SDN 1 Koba karena tes tertulis dapat menggambarkan kemampuan siswa secara langsung dan menyeluruh dari berbagai aspek penilaian. Pada penelitian ini, tes yang digunakan berbentuk tes tertulis yang ditujukan kepada peserta didik guna memperoleh gambaran profil pembelajaran. Jenis soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir pertanyaan untuk menilai kemampuan menyimak cerita. Adapun kisi-kisi soal kemampuan menyimak cerita dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Indikator Soal Kemampuan Menyimak

No.	Indikator	Indikator Soal	Nomor Soal
1	menentukan tokoh cerita yang disimaknya	<ul style="list-style-type: none"> - Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan tokoh utamanya. - Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan tokoh pendukungnya 	10, 12
2	menentukan karakter tokoh cerita yang disimaknya	<ul style="list-style-type: none"> - Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan karakter tokoh utamanya. - Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan karakter tokoh pendukungnya. 	11, 16, 17, 19
3	menentukan tema cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan temanya.	2
4	menentukan latar tempat cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan latar tempat kejadian dalam cerita.	13
5	menentukan latar waktu cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan latar waktu kejadian dalam cerita.	6
6	menentukan latar suasana cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan latar suasana kejadian dalam cerita.	7, 14
7	menentukan alur cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan alur cerita.	5
8	menentukan amanat cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menentukan amanat ceritanya.	3
9	mengidentifikasi isi cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat mengidentifikasi isi cerita.	1,4,8, 20
10	menjawab pertanyaan tentang isi cerita yang disimaknya	Disajikan film animasi pendek, siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita.	9, 15, 18

Selanjutnya untuk menilai kemampuan menulis sinopsis cerita, siswa diminta membuat sinopsis cerita berdasarkan film animasi yang disimakinya. Adapun rubrik penilaian kemampuan menyimak cerita yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Rubrik Penskoran Kemampuan Menulis Sinopsis Cerita

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1	Kualitas/ kesesuaian isi dengan film animasi/ cerita	4	<i>Sangat baik</i> Isi cerita yang disajikan sangat jelas dan sesuai dengan film animasi yang ditayangkan.
		3	<i>Baik</i> Isi cerita yang disajikan jelas dan sesuai dengan film animasi yang ditayangkan.
		2	<i>Cukup</i> Isi cerita yang disajikan cukup jelas dan cukup sesuai dengan film animasi yang ditayangkan.
		1	<i>Kurang</i> Isi cerita yang disajikan kurang jelas dan kurang sesuai dengan film animasi yang ditayangkan.
		0	<i>Sangat kurang</i> Isi cerita yang disajikan tidak jelas dan tidak sesuai dengan film animasi yang ditayangkan.
2	Kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat)	4	<i>Sangat baik</i> Bahasa yang digunakan sangat tepat dan ekspresif.
		3	<i>Baik</i> Bahasa yang digunakan tepat dan ekspresif.
		2	<i>Cukup</i> Bahasa yang digunakan cukup tepat namun cukup ekspresif
		1	<i>Kurang</i> Bahasa yang digunakan kurang tepat dan kurang ekspresif
		0	<i>Sangat kurang</i> Bahasa yang digunakan tidak tepat dan tidak ekspresif

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
3	Ketepatan ejaan dan tanda baca	4	<i>Sangat baik</i> Sangat memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.
		3	<i>Baik</i> Memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.
		2	<i>Cukup</i> Cukup memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.
		1	<i>Kurang</i> Kurang memperhatikan ejaan dan penggunaan tanda.
		0	<i>Sangat kurang</i> Tidak memperhatikan ejaan dan penggunaan tanda baca.
4	Kerapian tulisan	4	<i>Sangat baik</i> Tulisan sangat rapi dan mudah dibaca.
		3	<i>Baik</i> Tulisan cukup rapi dan mudah dibaca.
		2	<i>Cukup</i> Tulisan kurang rapi namun masih dapat dibaca.
		1	<i>Kurang</i> Tulisan tidak rapi dan sulit dibaca.
		0	<i>Sangat kurang</i> Tulisan tidak rapi dan tidak terbaca.

Tabel 3.3
Perhitungan Skor Nilai Kemampuan Menulis Sinopsis Cerita

No	Aspek Penilaian	Skor				Bobot	Total skor	Nilai
		1	2	3	4			
1	Kesesuaian isi dengan film animasi/ cerita yang disimak					8	32	
2	Kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat)					6	24	
3	Ketepatan ejaan dan tanda baca					6	24	
4	Kerapian tulisan					5	20	
Skor total/ Ideal							100	

(Sumber: Adaptasi dari Cahyani, 2012, hlm. 189)

2. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Purwanto, 2013, hlm. 149). Menurut Sukmadinata (2012, hlm. 220) observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Tujuan-tujuan observasi dalam rangka evaluasi pendidikan pada umumnya untuk menilai pertumbuhan dan kemajuan siswa dalam belajar, bagaimana perkembangan tingkah laku dan penyesuaian sosial, minat, dan bakat siswa. Secara khusus, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan seperti: (1) kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup; (2) interaksi antara guru dan peserta didik serta antara sesama peserta didik; (3) partisipasi peserta didik dalam pembelajaran; dan (4) penerapan komponen pengalaman dalam proses pembelajaran.

E. Proses Validasi Instrumen

Analisis instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat tes sebagai instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Analisis yang dilakukan meliputi analisis uji validitas dan reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrumen. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan *software* ANATES versi 4.0.9 for Windows.

1. Validitas Instrumen

Sebuah tes dikatakan valid atau sahih apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2006, hlm. 67). Uji validitas tes yang digunakan adalah uji validitas isi dan uji validitas yang berhubungan dengan kriteria. Untuk mengetahui uji validitas isi tes, dilakukan *judgement* terhadap butir-butir soal yang dilakukan oleh dua orang dosen ahli, yakni Bapak Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. dan Ibu Dra.Tatat Hartati, M.Ed.,Ph.D. serta dua orang guru kelas V SDN 1 Koba yaitu Ibu Yulis Marwati, S.Pd.SD dan Ibu Nurlinayanti, S.Pd. Sementara untuk mengetahui uji validitas yang berhubungan dengan kriteria diujicobakan kepada peserta didik kelas VI di SDN 1 Koba. Hasil uji coba ini diuji validitasnya dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* (Suherman, 2003, hlm. 120).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien validitas
- X : Skor tiap butir soal yang diraih oleh tiap siswa
- Y : Skor total yang diraih tiap siswa dari seluruh siswa
- N : Jumlah siswa

Interpretasi besarnya koefisien validitas (Suherman, 2003: 113) dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4
Interpretasi Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Interpretasi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat baik
$0,60 < r_{xy} \leq 0,90$	Baik
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Kurang
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Data hasil uji coba soal tes serta validitas butir soal selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5
Data Hasil Uji Coba Validitas Butir Soal

No. Soal	Nilai koefisien	Tafsiran
1	0,497	Cukup
2	0,278	Kurang
3	0,135	Sangat rendah
4	0,411	Cukup
5	0,436	Cukup
6	0,385	Kurang
7	0,225	Kurang
8	0,305	Kurang
9	0,387	Kurang
10	0,387	Kurang

No. Soal	Nilai koefisien	Tafsiran
11	0,106	Sangat rendah
12	0,502	Cukup
13	-0,554	Invalid
14	0,559	Cukup
15	0,293	Kurang
16	0,505	Cukup
17	0,477	Cukup
18	0,246	Kurang
19	0,502	Cukup
20	0,427	Cukup
21	0,525	Cukup
22	0,411	Cukup
23	0,517	Cukup
24	0,361	Kurang
25	0,656	Baik

2. Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan internal *consistency* dengan Teknik Belah Dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown. Untuk keperluan itu maka butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok instrumen ganjil dan kelompok genap. Koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukkan dalam rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2.r_b}{1 + r_b}$$

Rumus Spearman Brown (Sugiyono, 2013, hlm. 190).

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen

r_b = koefisien korelasi skor total kelompok genap dan kelompok ganjil

Hasil uji coba soal dihitung dengan bantuan *software* ANATES versi 4.0.9 *for Windows*. Setelah dihitung ternyata nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,74 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel atau ajeg dan instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data kemampuan menyimak cerita. Selengkapnya hasil perhitungan reliabilitas instrumen ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran suatu butir soal adalah perbandingan jumlah jawaban yang benar dari peserta tes untuk suatu item dengan jumlah peserta tes (Lutan, 2007, hlm. 209). Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena merasa di luar batas kemampuannya. Indeks kesukaran menurut Suherman (2003, hlm. 170) diklasifikasikan sebagaimana terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 3.6

Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran (IK)	Klasifikasi
IK = 0,00	Soal sangat sukar
$0,00 < IK < 0,30$	Soal sukar
$0,3 \leq IK < 0,70$	Soal sedang
$0,70 \leq IK < 1,00$	Soal mudah
IK = 1,00	Soal sangat mudah

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *software* ANATES versi 4.0.9 for Windows diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.7

Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal Kemampuan Menyimak Cerita

No. Soal	Tingkat kesukaran	Tafsiran
1	0,767	Mudah
2	0,700	Sedang
3	0,867	Sangat mudah
4	0,967	Sangat mudah
5	0,800	Mudah
6	0,433	Sedang
7	0,767	Mudah
8	0,867	Sangat mudah
9	0,667	Sedang
10	0,900	Sangat mudah
11	0,600	Sedang
12	0,833	Mudah
13	0,067	Sangat sukar
14	0,867	Sangat mudah
15	0,767	Mudah
16	0,567	Sedang
17	0,933	Sangat mudah
18	0,933	Sangat mudah
19	0,833	Mudah
20	0,667	Sedang
21	0,567	Sedang
22	0,967	Sangat mudah
23	0,600	Sedang
24	0,933	Sangat mudah
25	0,833	Sedang

4. Daya Beda

Lutan (2007, hlm. 211) menyatakan bahwa daya beda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Klasifikasi interpretasi daya pembeda soal (Suherman, 2003, hlm. 161) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8
Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda (DP)	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik sekali

Adapun hasil rangkuman yang diperoleh dari uji coba instrumen untuk daya pembeda dengan menggunakan software *Anates V.4.0.9 for Windows* dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3.9
Hasil Uji Daya Pembeda Soal Kemampuan Menyimak Cerita

No. Soal	Daya Pembeda	Tafsiran
1	0,500	Cukup
2	0,375	Cukup
3	0,250	Cukup
4	0,125	Jelek
5	0,500	Baik
6	0,375	Cukup
7	0,250	Cukup
8	0,375	Cukup

No. soal	Daya Pembeda	Tafsiran
9	0,500	Baik
10	0,250	Cukup
11	-0,125	Tidak baik
12	0,375	Cukup
13	-0,250	Tidak baik
14	0,375	Cukup
15	0,250	Cukup
16	0,750	Baik sekali
17	0,250	Cukup
18	0,125	Jelek
19	0,375	Cukup
20	0,500	Baik
21	0,625	Baik
22	0,125	Jelek
23	0,625	Baik
24	0,250	Cukup
25	0,625	Baik

5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Menyimak Cerita

Keputusan apakah butir-butir soal akan digunakan atau tidak dalam penelitian selanjutnya didasarkan pada empat pengujian yakni uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Rekapitulasi hasil pengujian instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10

Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Validitas Soal Kemampuan Menyimak Cerita

No. Soal	Validitas		Tingkat kesukaran		Daya Pembeda		Kesimpulan
	Nilai	Tafsiran	Nilai	Tafsiran	Nilai	Tafsiran	
1	0,497	Cukup	0,767	Mudah	0,500	Cukup	Dipakai
2	0,278	Kurang	0,700	Sedang	0,375	Cukup	Dibuang
3	0,135	Sangat rendah	0,867	Sangat mudah	0,250	Cukup	Diperbaiki
4	0,411	Cukup	0,967	Sangat mudah	0,125	Jelek	Dipakai
5	0,436	Cukup	0,800	Mudah	0,500	Baik	Dipakai
6	0,385	Kurang	0,433	Sedang	0,375	Cukup	Dipakai
7	0,225	Kurang	0,767	Mudah	0,250	Cukup	Diperbaiki
8	0,305	Kurang	0,867	Sangat mudah	0,375	Cukup	Dibuang
9	0,387	Kurang	0,667	Sedang	0,500	Baik	Dipakai
10	0,387	Kurang	0,900	Sangat mudah	0,250	Cukup	Dipakai
11	0,106	Sangat rendah	0,600	Sedang	-0,125	Tidak baik	Dibuang
12	0,502	Cukup	0,833	Mudah	0,375	Cukup	Dipakai
13	-0,554	Invalid	0,067	Sangat sukar	-0,250	Tidak baik	Diperbaiki
14	0,559	Cukup	0,867	Sangat mudah	0,375	Cukup	Dipakai
15	0,293	Kurang	0,767	Mudah	0,250	Cukup	Dibuang
16	0,505	Cukup	0,567	Sedang	0,750	Baik sekali	Dipakai
17	0,477	Cukup	0,933	Sangat mudah	0,250	Cukup	Dipakai
18	0,246	Kurang	0,933	Sangat mudah	0,125	Jelek	Dipakai
19	0,502	Cukup	0,833	Mudah	0,375	Cukup	Dipakai
20	0,427	Cukup	0,667	Sedang	0,500	Baik	Dipakai
21	0,525	Cukup	0,567	Sedang	0,625	Baik	Dipakai
22	0,411	Cukup	0,967	Sangat mudah	0,125	Jelek	Dipakai
23	0,517	Cukup	0,600	Sedang	0,625	Baik	Dipakai
24	0,361	Kurang	0,933	Sangat mudah	0,250	Cukup	Dibuang
25	0,656	Baik	0,833	Sedang	0,625	Baik	Dipakai

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu melalui tes tertulis, lembar angket, dan observasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.11
Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Hasil tes tertulis tentang kemampuan menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita sebelum dan sesudah mendapat perlakuan	Peserta didik	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	20 butir soal pilihan ganda untuk menilai kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita untuk menilai kemampuan menulis
2	Hasil observasi terhadap proses pembelajaran	RPP, Peserta didik, dan Guru	Observasi	Pedoman observasi terhadap proses pembelajaran

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu: tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap analisis data.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahap ini diawali dengan kegiatan studi kepustakaan mengenai media pembelajaran film animasi dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita, kemudian dilanjutkan dengan menyusun instrumen penelitian yang disertai dengan proses bimbingan dari dosen pembimbing, serta *jugment* instrumen penelitian dari dosen atau tim ahli.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahapan ini, kegiatan diawali dengan memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita. Setelah *pretest* dilakukan, dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan film animasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pelaksanaan perlakuan di kelas eksperimen dilaksanakan selama empat kali pertemuan.

Setelah pelaksanaan perlakuan selesai, kemudian dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita dan menulis sinopsis cerita di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3. Tahap Analisis Data dan Pembahasan

Tahapan selanjutnya adalah tahap analisis data dan pembahasan yang mencakup analisis deskriptif data hasil penelitian, uji persyaratan data, uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data atau metode deskriptif dan metode statistik. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian. Metode statistik digunakan untuk keperluan pengolahan data kuantitatif seperti uji persyaratan data dan uji hipotesis. Setelah data statistik diperoleh selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan untuk ditafsirkan maknanya. Data kuantitatif dalam penelitian ini diolah dengan bantuan program *software* SPSS statistik *for windows*.

1. Perhitungan Deskriptif Data

Adapun langkah-langkah dalam pengolahan dan analisa data tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

- a) Mencari nilai rata-rata dari masing-masing variabel penelitian dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari/ mean

\sum = Jumlah dari Xi

Xi = Skor mentah

n = Jumlah sampel

- b) Mencari Simpangan baku dari masing-masing tes variable penelitian dengan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{\sum (Xi - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

keterangan :

S = Simpangan baku yang dicari

Xi = Skor mentah

\bar{X} = Rata-rata dari skor mentah

n = Jumlah sampel

2. Uji Statistik

Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan *software* MS Excel 2007 dan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Data berupa hasil tes kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita dianalisa secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Data yang diolah dalam penelitian ini yaitu data *n-gain* dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

Setelah diperoleh *n-gain*, selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita antara kelompok eksperimen dan kontrol.

a. Uji Asumsi Statistik

Setelah didapatkan skor *n-gain*, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji statistik. Sebelum dilakukan uji tersebut sebelumnya dilakukan uji asumsi statistik yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data *n-gain* dilakukan untuk mengetahui apakah data *n-gain* kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita siswa berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas skor *n-gain* dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov-z* dengan bantuan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah perhitungan uji normalitas pada setiap data skor *n-gain* adalah sebagai berikut.

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

b) Dasar pengambilan keputusan

- Jika Asymp sig $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika Asymp sig $> 0,05$ maka H_0 diterima

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians data *n-gain* antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah varians data *n-gain* kedua kelompok sama atau berbeda. Perhitungan uji homogenitas varians data *n-gain* menggunakan uji statistik *levene test* dengan bantuan *Predictive Analytics Software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah-langkah perhitungan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

a) Permusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians skor *n-gain* kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita ditinjau dari kelompok pembelajaran.

H_1 : Terdapat perbedaan varians skor *n-gain* peningkatan kemampuan menyimak dan menulis sinopsis cerita ditinjau dari kelompok pembelajaran.

b) Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi statistik, langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan bantuan bantuan *Predictive Analytics Software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. pengujian statistik menggunakan uji t independen.

Uji t independen (*independent sample t test*) dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata *n-gain*. Langkah-langkah perhitungan melakukan uji perbedaan dua rata-rata skor *n-gain* pada kedua kelompok pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : $\mu_e = \mu_k$

H_1 : $\mu_e > \mu_k$

dengan

μ_e = rata-rata *n-gain* kemampuan menulis sinopsis cerita siswa kelompok eksperimen

μ_k = rata-rata *n-gain* kemampuan menulis sinopsis cerita siswa kelompok kontrol

b) Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$ atau dengan membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel.

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha = 0,05$, maka kriterianya adalah sebagai berikut.

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai *t* hitung dan *t* tabel, maka kriterianya yaitu terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t \text{ hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel *t* dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - \frac{1}{2}\alpha$ sedangkan untuk harga-harga *t* lainnya H_0 ditolak.

Perhitungan tersebut berlaku jika skor *n-gain* berdistribusi normal dan homogen. Jika skor *n-gain* berdistribusi normal namun tidak homogen, maka perhitungannya menggunakan uji *t'* atau dalam *output* SPSS yang diperhatikan adalah *equal variances not assumed*. Jika skor *n-gain* tidak berdistribusi normal, maka perhitungan uji dua rata-rata menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Man-Whitney U*.

I. Pemberian Skor

Kemampuan menyimak ini diukur dengan 20 butir soal pilihan ganda. Setiap butir soal yang dijawab dengan benar mendapat bobot 5 sehingga nilai maksimal untuk kemampuan menyimak cerita ini adalah 100. Adapun untuk kemampuan menulis sinopsis cerita diukur dengan tes *essay* berupa pemberian tugas kepada siswa untuk membuat sinopsis cerita film animasi yang ditayangkan. Kemampuan menulis ini diukur dari empat aspek penilaian yaitu (1) kualitas/ kesesuaian isi dengan film animasi; (2) kebahasaan (tata bahasa dan struktur kalimat); (3) ketepatan ejaan dan tanda baca; dan (4) kerapian tulisan dengan nilai maksimal 100.